

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-109161

(43)Date of publication of application : 12.04.2002

(51)Int.Cl.

G06F 17/60

(21)Application number : 2000-304124

(71)Applicant : KONAMI COMPUTER
ENTERTAINMENT YOKYO INC

(22)Date of filing : 03.10.2000

(72)Inventor : SASAKI SHUSUKE

(54) SYSTEM FOR SUPPORTING PERSONNEL DISTRIBUTION

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To support efficient personnel distribution in regard to business.

SOLUTION: A personnel ID and business period information representing a period when business has not been assigned yet to the personnel identified with the personal ID or a period when business has already been assigned are stored in a database 14, wherein the personal ID is correlated to the business period information. When a terminal 16 for personnel inputs request period information representing the period of the objective business of personnel assignment, a supporting server 12 selects at least one person among personnel on the basis of the inputted request period information and the business period information stored in the database 14.

プロジェクトID	1023487	▽
人員が必要な時期 (yy/mm/dd)		
00/10/01	～	01/03/15
条件		
職種	一般事務	▽
職種	希望なし	▽
スキル・資格		
<input checked="" type="checkbox"/>	無記検定	一般 ▽ 以上
<input type="checkbox"/>	C言語	
<input type="checkbox"/>	C/C++	
<input type="checkbox"/> 検索結果に他プロジェクトに参画を予定している人員を含める		
検索実行		

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-109161

(P2002-109161A)

(43) 公開日 平成14年4月12日(2002.4.12)

(51) Int.Cl.⁷

G 0 6 F 17/60

識別記号

1 5 8

1 6 4

F I

G 0 6 F 17/60

テーマコード(参考)

1 5 8

5 B 0 4 9

1 6 4

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願2000-304124(P2000-304124)

(22) 出願日 平成12年10月3日(2000.10.3)

(71) 出願人 598172963

株式会社コナミコンピュータエンタテイン
メント東京

東京都中央区晴海一丁目8番10号

(72) 発明者 佐々木 周介

東京都千代田区神田神保町3丁目25番地

株式会社ケイシーイー東京内

(74) 代理人 100109025

弁理士 岩本 康隆

Fターム(参考) 5B049 BB07 CC00 CC21 EE05 GG04

(54) 【発明の名称】 人員配置支援システム

(57) 【要約】

【課題】 業務に対する効率的な人員割当てを支援する。

【解決手段】 人員IDと、該人員IDにより識別される人員に対して未だ業務が割当てられていない時期又は既に業務が割当てられている時期を表す業務時期情報と、を対応づけてデータベース14に記憶しておく。そして、人事用端末16から人員割当ての対象業務の時期を表す要求時期情報が入力されると、その入力された要求時期情報とデータベース14に記憶される業務時期情報とに基づき、支援サーバ12が少なくとも1人の人員を選出する。

プロジェクトID 1023487 ▾

人員が必要な時期 (yy/mm/dd)

00/10/01

～

01/03/15

条件

職種

一般事務 ▾

職種

希望なし ▾

スキル・資格

☒

簿記検定

一級 ▾

以上

☐

C言語

☐

CGツールxxx

☐

検索結果に他プロジェクトに参画を
予定している人員を含める

検索実行

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 業務に対する人員割当てを支援する人員配置支援システムであって、

人員を識別する人員識別情報と、該人員識別情報により識別される人員に対して未だ業務が割当てられていない時期又は既に業務が割当てられている時期を表す業務時期情報と、を対応づけて記憶する情報記憶手段と、前記人員割当ての対象業務の時期を表す要求時期情報を入力する要求情報入力手段と、

該要求情報入力手段により入力される要求時期情報と、前記情報記憶手段により記憶される業務時期情報と、に基づき、少なくとも 1 人の人員を選出する人員選出手段と、

を含むことを特徴とする人員配置支援システム。

【請求項 2】 請求項 1 に記載の人員配置支援システムにおいて、

前記情報記憶手段は、人員識別情報に対応づけて、該人員識別情報により識別される人員に対して既に割当てられている業務の重要度を表す割当済み業務重要度情報をさらに記憶し、

前記人員配置支援システムは、前記人員割当ての対象業務の重要度を表す新規業務重要度情報を取得する新規業務重要度取得手段をさらに含み、

前記人員選出手段は、さらに前記割当済み業務重要度情報及び前記新規業務重要度情報に基づいて人員を選出する、

ことを特徴とする人員配置支援システム。

【請求項 3】 請求項 1 又は 2 に記載の人員配置支援システムにおいて、

前記情報記憶手段は、人員識別情報に対応づけて、該人員識別情報により識別される人員の能力を表す能力情報をさらに記憶し、

前記要求情報入力手段は、前記人員割当ての対象業務が必要とする人員の能力を表す要求能力情報をさらに入力し、

前記人員配置支援システムは、

前記要求情報入力手段により入力される要求能力情報と、前記情報記憶手段により記憶される能力情報と、に基づき、少なくとも一部の人員の前記人員割当ての対象業務に対する適性を表す適性情報を生成する適性情報生成手段と、

該適性情報生成手段により生成される適性情報を提示する適性情報提示手段と、

をさらに含むことを特徴とする人員配置支援システム。

【請求項 4】 請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載の人員配置支援システムにおいて、

前記情報記憶手段は、人員識別情報に対応づけて、該人員識別情報により識別される人員の性格を表す第 1 性格情報をさらに記憶し、

前記人員配置支援システムは、

前記人員割当ての対象業務に関わる少なくとも 1 人の人員の性格を表す第 2 性格情報を取得する性格情報取得手段と、

前記第 1 及び第 2 性格情報に基づき、少なくとも一部の人員の前記人員割当ての対象業務に対する性格適合度を表す性格適合度情報を生成する性格適合度情報生成手段と、

該性格適合度情報生成手段により生成される性格適合度情報を提示する性格適合度情報提示手段と、

10 をさらに含むことを特徴とする人員配置支援システム。

【請求項 5】 請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載の人員配置支援システムにおいて、

前記情報記憶手段は、人員識別情報に対応づけて、該人員識別情報により識別される人員が割当てを希望する業務を表す希望業務情報をさらに記憶し、

前記適性情報生成手段は、さらに前記希望業務情報に基づいて前記適性情報を生成する、

ことを特徴とする人員配置支援システム。

【請求項 6】 請求項 1 乃至 5 のいずれかに記載の人員配置支援システムにおいて、

前記人員選出手段により選出される人員から少なくとも 1 人の人員を前記人員割当ての対象業務に割当てるべき人員として指定する人員指定手段と、

該人員指定手段により人員が指定される場合に、該人員を識別する人員識別情報に対応づけて前記情報記憶手段に記憶されている業務時期情報を更新する人員情報更新手段と、

をさらに含むことを特徴とする人員配置支援システム。

【発明の詳細な説明】

30 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は人員配置支援システムに関し、特に業務に対する効率的な人員割当てを支援するシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】ソフトウェア開発等、各種技術開発においては、開発の各段階で必要な職種の人員を必要な数だけ確保する必要が生じる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、例えば多くの人員を抱えるソフトウェア制作会社では、1つの職場で複数タイトルのソフトウェア開発が並行して行われることも多くなっており、職場が抱える人員がどの時期にどのタイトルのソフトウェア開発に携わる予定になっているかを的確に把握しつつ、新たなタイトルのソフトウェア開発に対して適切に人員を配置するのは極めて困難となっている。

【0004】本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、業務に対する効率的な人員割当てを支援することのできる人員配置支援システムを提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するために、本発明に係る人員配置支援システムは、業務に対する人員割当てを支援する人員配置支援システムであって、人員を識別する人員識別情報と、該人員識別情報により識別される人員に対して未だ業務が割当てられていない時期又は既に業務が割当てられている時期を表す業務時期情報と、を対応づけて記憶する情報記憶手段と、前記人員割当ての対象業務の時期を表す要求時期情報を入力する要求情報入力手段と、該要求情報入力手段により入力される要求時期情報と、前記情報記憶手段により記憶される業務時期情報と、に基づき、少なくとも1人の人員を選出する人員選出手段と、を含むことを特徴とする。

【0006】本発明によれば、人員識別情報と業務時期情報とが対応づけて記憶される。業務時期情報は、人員識別情報により識別される人員に対して未だ業務が割り当てられていない時期又は既に業務が割り当てられている時期を表すものである。そして、例えば人員配置を行おうとする者等が、要求情報入力手段によって要求時期情報を入力すると、それと前記業務時期情報とに基づき、少なくとも1人の人員が選出される。選出された人員は、例えば人員配置を行おうとする者等に提示等される。こうすれば、要求時期に未だ業務が割り当てられていない人員を、人員割当ての対象業務に割り当てることができ、効率的な人員割当てを支援することができる。

【0007】また、本発明の一態様では、前記情報記憶手段は、人員識別情報に対応づけて、該人員識別情報により識別される人員に対して既に割当てられている業務の重要度を表す割当済み業務重要度情報をさらに記憶し、前記人員配置支援システムは、前記人員割当ての対象業務の重要度を表す新規業務重要度情報を取得する新規業務重要度取得手段をさらに含み、前記人員選出手段は、さらに前記割当済み業務重要度情報及び前記新規業務重要度情報に基づいて人員を選出する。こうすれば、例えば人員割当ての対象業務の重要度よりも重要度が低い他の業務に既に割り当てられている人員については、人員選出手段により選出されるようにもできる。このため、複数業務が並行している場合であっても、重要度に応じた適切な人員配置が可能となる。

【0008】また、本発明の一態様では、前記情報記憶手段は、人員識別情報に対応づけて、該人員識別情報により識別される人員の能力を表す能力情報をさらに記憶し、前記要求情報入力手段は、前記人員割当ての対象業務が必要とする人員の能力を表す要求能力情報をさらに入力し、前記人員配置支援システムは、前記要求情報入力手段により入力される要求能力情報と、前記情報記憶手段により記憶される能力情報と、に基づき、少なくとも一部の人員の前記人員割当ての対象業務に対する適性を表す適性情報を生成する適性情報生成手段と、該適性

情報生成手段により生成される適性情報を提示する適性情報提示手段と、をさらに含む。この態様では、例えば人員割当ての対象業務が必要とする人員の能力を満足しているか否か、或いは満足している程度等を前記適性情報として生成し、提示することができるようになる。このため、対象業務に対して適性のある人員を確実に配置することができるようになる。

【0009】また、本発明の一態様では、前記情報記憶手段は、人員識別情報に対応づけて、該人員識別情報により識別される人員の性格を表す第1性格情報をさらに記憶し、前記人員配置支援システムは、前記人員割当ての対象業務に関わる少なくとも1人の人員の性格を表す第2性格情報を取得する性格情報取得手段と、前記第1及び第2性格情報に基づき、少なくとも一部の人員の前記人員割当ての対象業務に対する性格適合度を表す性格適合度情報を生成する性格適合度情報生成手段と、該性格適合度情報生成手段により生成される性格適合度情報を提示する性格適合度情報提示手段と、をさらに含む。この態様では、例えば人員割当ての対象業務に関わる人員（例えば既に当該業務に割り当てられている人員等）との性格適合度（相性度）を生成し、提示することができるようになる。このため、人員割当ての対象業務に関わる人員と相性の合う人員を確実に配置することができるようになる。

【0010】また、本発明の一態様では、前記情報記憶手段は、人員識別情報に対応づけて、該人員識別情報により識別される人員が割当てを希望する業務を表す希望業務情報をさらに記憶し、前記適性情報生成手段は、さらに前記希望業務情報に基づいて前記適性情報を生成する。この態様では、例えば人員割当ての対象業務を希望している人員ほど適性が高い旨の適性情報を生成することができ、各人員を希望する業務に割り当てることができるようになる。

【0011】また、本発明の一態様では、前記人員選出手段により選出される人員から少なくとも1人の人員を前記人員割当ての対象業務に割り当てべき人員として指定する人員指定手段と、該人員指定手段により人員が指定される場合に、該人員を識別する人員識別情報に対応づけて前記情報記憶手段に記憶されている業務時期情報を更新する人員情報更新手段と、をさらに含む。こうすれば、本システムにより業務割当てを行った人員について情報記憶手段の内容を適切に更新して、次の人員割当てに備えることができる。

【0012】

【発明の実施の形態】以下、本発明の好適な実施の形態について図面に基づき詳細に説明する。

【0013】図1は、本発明の実施の形態に係る人員配置支援システムの全体構成を示す図である。同図に示す人員配置支援システム10は、ゲームソフトウェア制作会社においてゲームタイトルにそれぞれ対応する各プロ

ジェクト（業務）に適切な人員を配置するためのものであり、支援サーバ12とデータベース14と人事用端末16とがLAN18により相互データ通信可能に接続されてなる。支援サーバ12は、人員配置を支援するための主たるデータ処理を行うためのプログラムがインストールされた公知のサーバコンピュータである。また、データベース14は、人員配置を支援するために必要な各種データを記憶する公知のサーバコンピュータであり、支援サーバ12からの読み出しアクセス又は書き込みアクセスを受けるようになっている。人事用端末16は、人事担当者等の人員配置の権限を有する者が支援サーバ12にアクセスし、必要な情報を得るための公知のパーソナルコンピュータである。この人員配置支援システム10は、特にHTTP（HyperText Transfer Protocol）をベースに構築されており、人事用端末16には公知のWEBブラウザがインストールされており、支援サーバ12にはHTTDP（HyperText Transfer Protocol Daemon）とともに人員配置支援のためのCGI（Common Gateway Interface）プログラムがインストールされている。そして、人事用端末16からの要求（URL；Uniform Resource Locator）に応じて、HTML（HyperText Markup Language）形式で人員配置支援のためのデータを返すようになっている。人事用端末16では、このデータに基づいてWEBブラウザが人員配置支援のための画面を合成する。

【0014】なお、ここでは、支援サーバ12とデータベース14と人事用端末16とを別体としてシステム構築したが、これらのコンピュータのうち任意の2つ以上を一体的としてシステム構築してもよい。また、人事用端末16を複数LAN18に接続して、各人事用端末16で人員配置支援を受けることができるようにしてもよい。

【0015】データベース14には、人員配置支援のため、人員データベース、プロジェクトデータベースと、及び人員配置データベースが含まれている。図2は人員データベースの一例を示しており、図3はプロジェクトデータベースの一例を示している。また、図4は人員配置データベースの一例を示している。人員データベースは、当該人員配置支援システム10が利用されるゲームソフトウェア制作会社の社員（スタッフ）を登録するものであり、図2に示すように、人員を識別するための「人員ID」（人員識別情報）、その人員の「職種」、「スキル1」乃至「スキル5」の習熟度、その人員の「性格」（第1性格情報）、及びその人員が制作を希望するゲームジャンル（「本人希望1」乃至「本人希望3」（希望業務情報））を対応づけて記憶している。

「スキル1」乃至「スキル5」は、例えばC言語、画像処理ツール、音声処理ツール、情報処理技術者資格等のゲーム開発に必須のスキル又は資格の他、ワープロソフトウェア、表計算ソフトウェア、簿記等のサポート業務

のスキル又は資格等である。「性格」の項目には、性格診断テストによって予め診断された性格カテゴリが記憶される。

【0016】次にプロジェクトデータベースは、当該人員配置支援システム10が利用されるゲームソフトウェア制作会社で進行中のプロジェクトを登録しておくものであり、図3に示すように、プロジェクトを識別するための「プロジェクトID」、その「プロジェクト名称」（例えばゲームタイトル名等）、そのプロジェクトにより作成されるゲームソフトウェアの「ジャンル」、そのプロジェクトのディレクタ名（「ディレクタ」）、ディレクタの「性格タイプ」（第2性格情報）、そのプロジェクトの開始年月日（「制作開始」）、制作終了予定年月日（「制作終了」）、及びそのプロジェクトの「重要度」を対応づけて記憶している。「ディレクタ性格タイプ」の項目は、人員データベースの「性格」の項目と同様、性格診断テストによって予め診断されたディレクタの性格カテゴリが記憶される。

【0017】支援サーバ12では、図5に示す相性テーブルを保持しており、同テーブルを用いて、ディレクタの性格カテゴリと各人員の性格カテゴリから、配置対象の人員とプロジェクトのディレクタとの相性を調べることができるようになっている。なお、ここでは配置対象の人員とディレクタとの相性を調べるようにしたが、既にプロジェクトに割り当てられている他の人員との相性等を調べるようにしてもよい。

【0018】また、プロジェクトデータベースにおいて、「重要度」の項目には、当該プロジェクトの重要度が1乃至3のいずれかにより記憶される。すなわち「3」は重要度が最も高いプロジェクトに設定され、「2」は通常の重要度のプロジェクトに設置され、「1」は重要度の低いプロジェクトに設定される。

【0019】さらに、人員配置データベースは、各人員に対してプロジェクトを割り当てた結果を記録するものであり、図4に示すように、個々の人員配置を識別する「配置ID」、その人員配置の対象となった人員を識別する「人員ID」、配置開始年月日（「開始時期」）、配置終了年月日（「終了時期」）、及び人員配置先のプロジェクトを識別する「プロジェクトID」を対応づけて記憶している。以下では、この人員配置データベースを用い、指定時期にプロジェクトが未だ割り当てられていない人員を検索するようにしているが、全人員に対して、プロジェクトが未だ割り当てられていない時期を記録したデータベースを用意しておき、それを用いて人員検索するようにしてもよい。

【0020】ここで、本人員配置支援システム10の作用について説明する。

【0021】まず、人事用端末16でWEBブラウザを起動し、支援サーバ12のURLを入力すると、人員配置支援のための基礎データを入力するためのフォームが

10

20

30

40

50

返信され、これが人事用端末16に画面表示される。図6は、この入力フォームの一例を示している。同図に示す入力フォームは、支援サーバ12から送信されるハイパーテキストに基づいて合成されるものであり、プロジェクトID、人員を必要とする始期及び終期（要求時期情報）の他、職種、年齢、スキル並びに資格（要求能力情報）等の条件を入力することができるようになっている。また、フォーム下方には「検索結果に他プロジェクトの参画を予定している人員を含める」か否かを指定するためのチェックボックスが表示されており、ここにチェックを入れることにより、当該プロジェクトよりも重要度の低いプロジェクトに既に割り当てられている人員も、検索結果に含まれるようになる。各項目にデータを設定し、フォーム最下行に設けられた実行ボタンを押下すると、設定内容がURLに含められ、人事用端末16から支援サーバ12に送信される。

【0022】支援サーバ12では、URLに含まれるデータに基づき、データベース14から人員検索を行う。そして、その結果をHTML形式で人事用端末16に返すようになっている。図7は、このとき人事用端末16のディスプレイに表示される画面の一例を示す図である。同図に示す人員検索結果画面では、条件に合致した人員を識別する「人員ID」、その人員の「氏名」、その人員の「職種」、その人員のプロジェクトに対する「スキル適合率(%)」（適性情報）、その人員とディレクタとの「性格適合率(%)」（性格適合度情報）、他プロジェクトへの参画予定の有無及び参画している場合にはその期間（「他プロジェクトへの参画」）、及びその人員をプロジェクトに割り付ける（引き当てる）ためのチェックボックスが対応づけられて表示されている。ここで、「スキル適合率」は、本人のスキル及び資格が入力フォームで入力されたスキル及び資格を満足している程度が高ければ高いほど値が上昇し、また人員割当ての対象プロジェクトのゲームジャンルと本人が参画を希望するゲームジャンルとが一致していれば値が上昇するようになっている。また、「性格適合率」は、本人の「性格」（図2の人員データベース参照）とディレクタの「性格タイプ」（図3のプロジェクトデータベース参照）と図5の相性テーブルとから導き出される値であり、相性が良いほど値が上昇するようになっている。なお、同図に示す人員検索結果画面では、入力フォームにおいて指定した条件に4名の人員が該当したことが示されており、4名の人員が「スキル適合率(%)」により降順でソートされている。

【0023】さらに、同図に示す画面において、右側の「引当」のチェックボックスにチェックを入れ、最下行の「実行」ボタンを押下することで、引き当てする人員ID、引当期間、引当プロジェクトのプロジェクトIDがURLに含められて人事用端末16から支援サーバ12に送信される。これを受けて、支援サーバ12では、

図4に示す人員配置データベースにそれら項目を含むレコードを追加するようにしている。このとき、「他プロジェクトへの参画」が予定されている人員の場合、人事用端末16から支援サーバ12に対し、当該他のプロジェクトに関する配置IDが送信される。そして、人員配置データベースの更新の際、その配置IDに係るレコードを削除する。

【0024】ここで、支援サーバ12にインストールされているCGIプログラムの処理について説明する。図8は、同プログラムに従って支援サーバ12が実行するデータ処理を示すフロー図である。同図に示すように、人事用端末16から入力フォームを要求する旨のURLを受信すると、同人事用端末16に対して入力フォームを表すハイパーテキストを返信する（S101）。このハイパーテキストを受信した人事用端末16では、入力フォーム画面をディスプレイに表示し、この画面において担当者が必要事項を入力し、「検索実行」ボタンを押下すると、それら入力事項（要求時期等）を含むURLが人事用端末16から支援サーバ12に送信される。

【0025】このURLを受信すると（S102）、そこから「プロジェクトID」を抽出し、データベース14に含まれるプロジェクトデータベースから同プロジェクトIDの「重要度」（新規業務重要度情報）を読み出す（S103）。次に、支援サーバ12は受信URLから人員配置が必要な「時期」を抽出し、データベース14に含まれる人員配置データベースを検索して、その「時期」に何もプロジェクトが割り当てられていない人員を探し、その人員IDをリストアップする（S104）。このリストは支援サーバ12の図示しない作業用メモリに記録される。さらに、支援サーバ12はプロジェクトデータベースの「重要度」（割当済み業務重要度情報）の欄を参照し、S103で取得した「重要度」よりも低い重要度のプロジェクトに対する「プロジェクトID」を調べ、人員配置を必要とする「時期」にその重要度の比較的低いプロジェクトIDが既に割り付けられている人員を人員配置データベースからピックアップし、人員IDのリストを作成する。そして、それを先に作業用メモリに記録している人員IDのリストに追加する（S105）。なお、入力フォーム（図6）で「検索結果に他プロジェクトの参画を予定している人員を含める」か否かを指定するためのチェックボックスにチェックが入れられていない場合、S105の処理はスキップする。

【0026】その後、受信URLからプロジェクトで必要としている「職種」を抽出するとともに、作業用メモリに記録されているリストに含まれる各人員IDに対応する職種を人員データベースから調べ、必要な「職種」ではない人員に係る人員IDを同作業用メモリに記録されているリストから削除する（S106）。

【0027】次に、人員データベースから、作業用メモ

10

20

30

40

50

りに記録されているリストに含まれている各人員IDに対応する「スキル1」乃至「スキル5」及び「本人希望1」乃至「本人希望3」を読み出す(S107)。続いて、受信URLからプロジェクトが必要としている「スキル・資格」を抽出するとともに、プロジェクトデータベースから受信URLに含まれるプロジェクトIDに対応づけて記憶されている「ジャンル」を読み出す。そして、S107で読み出した情報と比較しながら、スキル適合率(適性情報)を生成する(S108)。このスキル適合率は、作業用メモリに記憶されているリストに、

【0028】さらに支援サーバ12では、作業用メモリに記憶されているリストに含まれている各人員IDに対応する「性格」を人員データベースから読み出すとともに、受信URLに含まれるプロジェクトIDに対応づけてプロジェクトデータベースに記憶されているディレクタの「性格タイプ」を読み出す(S109)。そして、これらの情報を図5の相性テーブルに照らし、作業用メモリに記憶されているリストに含まれている各人員IDにより識別される人員と、人員配置を受けようとしているプロジェクトのディレクタと、の性格適合率(相性)を生成する(S110)。この性格適合率は、作業用メモリに記憶されているリストに、人員IDと対応づけて記憶される。そして、作業用メモリに記憶されているリストに含まれている全人員IDに対して処理を終了するまで、S107乃至S110の処理を繰り返す。

【0029】そして、全人員IDに対して処理終了すれば、そのリストをスキル適合率で降順でソートし(S112)、ソート結果をHTML形式に変換した後、それを人事用端末16に返信する(S113)。

【0030】以上説明した人員配置支援システム10によれば、要求時期にプロジェクトが割り当てられていない人員をリストアップできるので、プロジェクトの割当てがされない人材利用の無駄を防ぐことができる。また、検索結果がスキル適合度により降順でソートされるので、要求スキル又は資格により合致する人員を速やかにプロジェクトに配置できるようになる。また、スキル適合度の算出に「本人希望1」乃至「本人希望3」を反映させるようにしたので、人員配置に本人の希望を反映させ、活力ある職場とすることができる。また、配属先のプロジェクトのディレクタとの相性を「性格適合率」として表示するようにしたので、人員配置後、その人員が速やかにプロジェクトに馴染むことができるよう配慮

することができる。また、入力フォーム(図6)で「検索結果に他プロジェクトの参画を予定している人員を含める」か否かを指定するためのチェックボックスを設け、ここにチェックが入っている場合には、重要度の比較的低いプロジェクトに割当てが予定されている人員も検索結果に含まれるようになるので、重要度の高いプロジェクトに優先的な人員配置ができるようになる。

【0031】なお、本発明は以上の実施の形態に限定されるものではない。

10 【0032】例えば、以上の説明では、新たに人員配置を必要としているプロジェクトと、既に人員配置がされているプロジェクトとの重要度を比較し、前者の重要度が後者よりも高い場合にだけ人員配置予定の変更を可能としたが、重要度が低い(「重要度」として「1」が設定されている)プロジェクトに配置が予定されている人員だけを引当て可能とするようにしてもよい。

【0033】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、人員識別情報と業務時期情報とを対応づけて記憶しておき、要求情報入力手段により入力される要求時期情報と、予め記憶されている業務時期情報と、に基づき、少なくとも1人の人員を選出するようにしたので、要求時期に未だ業務が割り当てられていない人員を、人員割当ての対象業務に割り当てることができ、効率的な人員割当てを好適に支援することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施の形態に係る人員配置支援システムの全体構成を示す図である。

【図2】 人員データベースの内容を示す図である。

30 【図3】 プロジェクトデータベース一例を示す図である。

【図4】 人員配置データベースの一例を示す図である。

【図5】 相性テーブルの一例を示す図である。

【図6】 人員要求入力フォームの一例を示す図である。

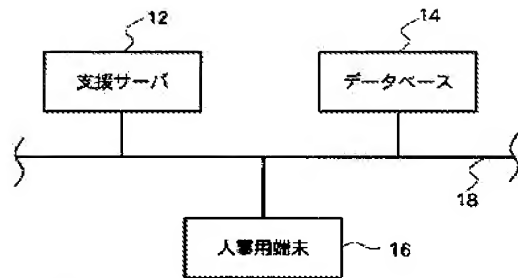
【図7】 人員検索結果の一例を示す図である。

【図8】 支援サーバの動作を説明するフロー図である。

40 【符号の説明】

10 人員配置支援システム、12 支援サーバ、14 データベース、16 人事用端末、18 LAN。

【図1】



10: 人員配置支援システム

【図4】

配置ID	人員ID	開始時期	終了時期	プロジェクトID
10001	2368	2000/6/1	2001/1/31	1026354
10002	1739	1999/12/1	2000/8/31	1023487
10003	2707	1999/7/1	2000/7/31	1095414
10004	2813	2000/6/1	2001/1/31	1026354
10005	1675	1999/7/1	2000/7/31	1095414
10006	1669	1999/7/1	2000/7/31	1095414
10007	1724	2000/4/1	2001/3/31	1054687
10008	2355	2000/10/1	2001/12/31	1054786
10009	2231	2000/6/1	2001/1/31	1026354
10010	2600	1999/12/1	2000/8/31	1023487

【図2】

人員ID	職種	スキル1	スキル2	スキル3	スキル4	スキル5	経験	本人希望1	本人希望2	本人希望3
1668	プログラマ	80	60	80	65	84	C	RPG	アクション	シューティング
1669	デザイナー	75	65	45	80	84	A	SLG	RPG	ADV
1672	プログラマ	56	56	88	80	65	A	ADV	スポーツ	アクション
1675	プログラマ	82	62	56	60	90	A	RPG	シューティング	パズル
1681	プログラマ	68	66	65	60	50	B	アクション	ADV	SLG
1689	デザイナー	98	64	98	64	90	B	アクション	ADV	シューティング
1692	デザイナー	87	74	87	84	80	C	SLG	アクション	RPG

【図3】

プロジェクトID	プロジェクト名称	ジャンル	ディレクタ	ディレクタ 性格タイプ	制作開始	制作終了	重複度
1026354	スポーツ	B	2000/6/1	2001/5/31	3
1023487	SLG	B	1999/12/1	2000/8/31	3
1025468	RPG	A	2000/3/1	2001/4/31	3
1024687	ADV	C	1999/9/1	2000/11/30	2
1095414	シューティング	D	1999/7/1	2000/7/31	1
1054687	テーブル	A	2000/4/1	2001/3/31	1
1093454	SLG	E	2000/9/1	2001/9/31	1
1054786	ADV	A	2000/10/1	2001/12/31	2
1069763	テーブル	B	2000/4/1	2001/3/31	1
1026454	スポーツ	C	2000/6/1	2001/5/31	2

【図5】

	A	B	C	D	E
A	100	80	100	40	60
B		20	40	100	50
C			80	10	100
D				80	80
E					60

【図6】

プロジェクトID

人員が必要な時期 (yy/mm/dd)

~

条件

職種

職種

スキル・資格

☒ 簿記検定 以上

☐ C言語

☐ CGツール×××

☐ 検索結果に他プロジェクトに参画を
予定している人員を含める

【図7】

検索結果 (4名)

人員ID	氏名	職種	スキル適合率 (%)	性格適合率 (%)	他プロジェクト への参画	引当
1037	〇〇〇	経理事務	85	80	なし	<input type="checkbox"/>
5247	×××	経理事務	80	100	120254 (00/06/01~00/09/30)	<input checked="" type="checkbox"/>
5679	△△△	経理事務	80	60	120322 (00/09/01~00/10/31)	<input type="checkbox"/>
2164	□□□	経理事務	70	60	なし	<input type="checkbox"/>

【図8】

